Gedenkstätte, Burg oder Museum – Wie sieht digitale Vermittlung via Augmented Reality in der Praxis aus?

ZAUBAR

Es war einmal …

Pygmalion’s Brille bringt Nutzer bereits 1935 in andere Welten und an imaginäre Orte.

Die Historie zu Augmented Reality (AR) beginnt bereits vor knapp 90 Jahren als Stanley Grauman Weinbaum in seiner Science-Fiction-Geschichte Pygmalion´s Spectacles die Idee von Augmented Reality erstmals vorwegnahm. Im Jahr 1993 entwickelte Thad Starner am Massachusetts Institute of Technology (MIT) „Lizzy“, den ersten portablen Computer, welcher als 1. Device für AR-Technologie bezeichnet werden kann.

Weltweit populär wurde AR mit der App „Pokemon-Go“, die innerhalb von 19 Tagen immerhin über 50 Mio. User:innen begeisterte. Welche Möglichkeiten aber bieten sich 7 Jahre später in Zeiten der generativen Künstlichen Intelligenz?

Lassen Sie sich in eine phantastische Welt entführen. In das Metaverse, welches die Grenzen der komplizierten und unhandlichen VR-Brillen schon längst überschritten hat.

Ortsbasierte Augmented Reality bringt das Metaverse in die reale Welt.

5G und auch die Perfektion der Smart-Telefone und Tablets, die heute so gut wie jedem zur Verfügung stehen, ermöglichen in der digitalen Vermittlung der Kultur bisher undenkbare Möglichkeiten. Die Barrieren sind minimal. Auch ohne App oder VR-Brille lassen sich immersive Erlebnisse bieten, die bisher undenkbar waren.

Mittels AR-Tracking-Technologien von Google macht ZAUBAR es möglich, Gebäude und Körper zu erfassen, sodass ortsbasierte AR alltagstauglich geworden ist. Ergänzend macht unsere Technologie mit der Hilfe generativer Künstlichen Intelligenz die Content Entwicklung für den User schon jetzt einfacher denn je.

Kommen wir aber zur Sache. Auf den folgenden Seiten möchten wir Sie in konkrete Praxisbeispiele entführen, die wir gemeinsam mit unseren Kunden aus dem Kultursektor auf innovative Art und Weise mit AR erzählen.

Digitale Vermittlung via Augmented Reality. 10 außergewöhnliche Beispiele aus der Praxis.

Inhalt

1. KZ-Gedenkstätte Dachau | Die Befreiung 4
2. Deutsche Oper Düsseldorf, Theater Duisburg | OpAR 5
3. Deutsche Kinemathek | On-Set Berlin 6
4. Rhein-Neckar-Kreis | Weitersehen 7
5. Gedenkstätte Hohenschönhausen | In Zwangsgemeinschaft 8
6. Niederburg Manderscheid | Zeitreise 9
7. Europäische Akademie/Ressourcenmangel | Unboxing Europe 10
8. Meissener Porzellanmanufaktur 11
9. Hotel Kempinski Adlon | AR App 12
10. Tagesspiegel Innovation Lab | 89/19 13

Wie Holocaust-Forschung zeitgemäß bei jungen Generationen vermittelt werden kann.

Die Gedenkstätte des Konzentrationslagers Dachau ist mit jährlich über 800.000 Gästen die meistbesuchte Gedenkstätte in Deutschland. Sie ist Gedenkort und Lernort zugleich. Augmented Reality trägt an diesem denkwürdigen Ort dazu bei, die Erinnerung an den Holocaust lebendig zu halten und auch jungen Zielgruppen einen unmittelbaren Zugang zur Vergangenheit zu ermöglichen. Die AR-Anwendung „Die Befreiung“ wurde in Zusammenarbeit mit dem Bayerischen Rundfunk erarbeitet und unterstützt die Holocaust-Forschung insbesondere im Bereich der Vermittlung für Schulklassen. Besucher:innen erleben den Tag der Befreiung des Konzentrationslagers, in dem zeithistorische Fotos in die reale Umgebung eingebettet wurden. Persönliche Geschichten von Befreiten und Befreiern ergänzen die historischen Inhalte. Die Erinnerung wird lebendig gehalten – der Tag der Befreiung kann unmittelbar und vor Ort erlebt werden. Viele Gebäude sind zerstört oder abgetragen worden. Augmented Reality bietet die Möglichkeit, das ehemalige Konzentrationslager in seiner historischen Architektur auch heute noch begreifbar zu machen. Durch die Verwendung von Augmented Reality gelingt es, die Holocaust-Forschung auf eine neue, fesselnde Art und Weise zu vermitteln und dabei das Bewusstsein für die historische Bedeutung der Ereignisse bei jungen Zielgruppen wieder zu schärfen. „Die Befreiung“ wurde von hunderttausenden Besuchern erlebt und erhielt zahlreiche Auszeichnungen und Nominierungen, wie zum Beispiel den Grimme Online Award.

Projektvideo

Wie die Oper den virtuellen roten Teppich schon auf der Straße ausrollt.

Mit Hilfe der App OpAR können rund um das Opernhaus Düsseldorf und das Theater Duisburg Passant*innen mit ihrem Smartphone oder Tablet hinter die Kulissen der Oper blicken, Künstlerinnen und Künstlern virtuell begegnen und Einblicke in das aktuelle Programm erhalten. In den Schaukästen an der Außenwand des Gebäudes sind Ausschnitte aus aktuellen Stücken der Oper, des Balletts und der Jungen Oper zu sehen und zu hören, wenn man sie mit der App aufruft. Auf einem Balkongeländer über dem Eingang tanzt Ensemble-Mitglied Maria Luisa Castillo Yoshida. Darunter singt Lavinia Dames die Musetta aus Puccinis Oper „La Bohème“. Rote Emoji-Herzen umwabern die virtuelle Figur im roten Kleid.
Vom virtuellen Bühnenrundgang über Informationen zur Geschichte der Häuser bis zu spielerischen Elementen lädt die App dazu ein, Einblicke in beide Häuser zu erhalten. Augmented-Reality-Inhalte starten, sobald mit der App entsprechende Marker an signifikanten Punkten vor dem Theater Duisburg und dem Opernhaus Düsseldorf gescannt werden.
OpAR ist im Rahmen des Projekts „das digitale Foyer" entstanden, mit dem die Deutsche Oper am Rhein gemeinsam mit dem FFT Düsseldorf neue digitale Räume zum Austausch, zur Begegnung und kreativen Auseinandersetzung mit den Künstler:innen öffnet und das Theatererlebnis um spielerische Inhalte erweitert. Das Projekt wird von der Kulturstiftung des Bundes im Rahmen des Fonds Digital gefördert.

Projektseite

Wie die Deutsche Kinemathek Drehorte der Berliner Filmgeschichte auf die Straße bringt.

Die goldenen 1920er, die wilden 1980er, Berlin kurz vor der Wende … mit der AR-App „On-Set Film in Berlin“ sind Museumsbesucher mittendrin und erleben eine immersive Stadtführung gemeinsam mit Schauspielerin Almila Bagriacik, die die Teilnehmer via App direkt an originale Drehorte in Berlin führt.

Der User kann direkt am entsprechenden Drehort hinter die Kulissen von Filmproduktionen blicken, an denen Filmschaffende von ihrer Arbeit erzählen. Original-Filmszenen können genau dort angesehen werden, wo sie gedreht wurden.

Ähnlich wie bei Snapchat-Filtern können On-SET-Benutzer Fotos von sich und ihren Freunden mit Kamerafiltern im Look der 1980er-Jahre oder wie zu Stummfilmzeiten aufnehmen, um Erinnerungen zu schaffen und sie in sozialen Medien zu teilen.

Die App »On Set – Film in Berlin« ist ortsbasiert am Potsdamer Platz, dem Alexanderplatz und in Kreuzberg 36 nutzbar.

Projektvideo

Wie der Säbelzahntiger auf der Radtour durch vergangene Naturwelten ausgewildert wird.

Einmal dem Homo Heidelbergensis begegnen, der Säbelzahnkatze ins Unterholz folgen, oder sehen, wo der Rhein früher geflossen ist: Das alles ist möglich mit der „Weitersehen-App“, die zu Entdeckungstouren in das Verborgene des Rhein-Neckar-Kreises einlädt. Die User können die App im Zuge einer damit verbunden Radtour nutzen, Unsichtbares für sich sichtbar machen, aber dabei auch in die Natur und Kultur der Region aktiv eintauchen. Den Bewohnern und Gästen der Region eröffnet sich durch die innovative Art der digitalen Vermittlung ein tiefergehender Blick auf die Natur- und Kulturlandschaft, die den Rhein-Neckar-Kreis umgibt. Zum Start stehen die zwei Touren „Ur-Neckar“ und „Ur-Rhein“ zur Verfügung. Mit weiteren Touren soll sich das Angebot für verschiedene Gruppen zusehends erweitern. So entsteht ein neues touristisches Angebot, welches sowohl Einheimischen als auch Gästen die verborgenen oder verlorenen Schätze im Rhein-Neckar-Kreis sichtbar machen. Um die Zeitreisestationen auszulösen muss man sich zunächst für eine Tour entscheiden und wird direkt zur ersten ausgewählten Station navigiert. Vor Ort fungiert die Kamera des Smartphones als „magische Lupe“, mit der die Nutzer Sachen entdecken, Rätsel lösen und versteckte Elemente einsammeln können, die mit dem bloßen Auge verborgen bleiben. An jeder Station findet sich ein aufgestellter Marker, der die User auf die Station aufmerksam macht.

Projektseite

Wie frühere Häftlinge via AR durch den Arbeitsalltag des größten Stasi-Gefängnisses des SED-Regimes der DDR führen.

In der ehemaligen zentralen Untersuchungshaftanstalt des Ministeriums für Staatssicherheit (MfS) haben politisch Verfolgte auf ihren Prozess gewartet. Bereits verurteilte Frauen mussten in Arbeitskommandos in der Küche oder als Reinigungskraft arbeiten, Männer wurden in Bereichen wie der Kfz-Werkstatt oder Tischlerei eingesetzt. In dem Komplex waren von 1951 bis 1989 rund 11.000 Menschen in Untersuchungshaft.

In der Dauerausstellung "In Zwangsgemeinschaft" der Gedenkstätte Hohenschönhausen, dem ehemals größten Stasi-Gefängnis, eröffnet die von ZAUBAR entwickelte AR-Anwendung Einblicke in den Arbeitsalltag der Stasi-Häftlinge, ohne direkt in den historischen Ort eingreifen zu müssen, der so in seiner Authentizität erhalten werden kann.
Holometrische Aufnahmen von Zeitzeug:innen vermitteln direkt, wie ihr Alltag ausgesehen hat.
Besucher verbringen jetzt wesentlich mehr Zeit damit, die Ausstellung zu erkunden – Kuratoren können mehr Inhalte erlebnisnah präsentieren, ohne dass die Ausstellung überfüllt wirkt – Die Authentizität der Vergangenheit ist näher erlebbar.
Im vergangenen Jahr hatte die Gedenkstätte nach eigenen Angaben knapp 308.500 Besucher:innen und Besucher.

Projektvideo

Wie AR aus mittelalterlichen Ruinen ganzjährig ein spielerisches Zeitreise-Erlebnis macht.

Das Projekt "Zeitreise in Manderscheid" von ZAUBAR ist ein innovatives Augmented Reality-Role-Playing-Game, das die Geschichte und den historischen Alltag der Eifelstadt Manderscheid und ihrer beiden Burgruinen auf beeindruckende Weise zum Leben erweckt. Die größtenteils als Ruine bestehende Burg wurde digital wieder erbaut. Mit aufwendigen holografischen Techniken und Video-Storytelling wurden 300 Erzählstränge und Mittelalter-Reenactments aufgezeichnet, die auf der Niederburg überall dort zum Leben erweckt werden, wo sie einst wirklich stattgefunden haben könnten. Die App bietet sowohl einen Tourmodus für diejenigen, die eine geführte Erkundung bevorzugen, als auch einen Spielmodus für diejenigen, die ein interaktives Erlebnis suchen. Ortsbasierte AR erweckt Geschichte mit historischer Authentizität in filmischer Qualität zum Leben. Edutainment – auch Selfie-Stationen können eingebaut werden.

Das Projekt verbindet erfolgreich moderne Technologie mit Geschichte und Kultur, sodass die Teilnehmer auf spielerische Weise Wissen erwerben und ein tieferes Verständnis für die historischen Ereignisse rund um die Burgen von Manderscheid gewinnen. Durch die gelungene Kombination von AR-Technologie und hochwertigen Inhalten schafft "Zeitreise in Manderscheid" ein einzigartiges Erlebnis, das sowohl lehrreich als auch unterhaltsam ist.

Wie „Unboxing Europe“ den Unterricht zum kreativen und partizipativen Erlebnis macht.

Im Rahmen des Projektes „Unboxing Europe“ entwickelte die Europäische Akademie, gemeinsam mit der Kreativagentur Ressourcenmangel und der Stiftung Mercator mit Lehrkräften der schulischen Weiterbildung in NRW eine Digitale Toolbox, die Kursteilnehmer:innen dabei unterstützt, sich Europa kreativ und digital anzueignen.

Das innovative Bildungsmedium bietet neben vielen Informationen zu den wichtigsten EU-Politikfeldern auch eine große Auswahl an Online-Tools. Es reicht ein Smartphone - und mithilfe der Box werden die Kursteilnehmer:innen selbst zu kritischen Autor:innen, kollaborativen Regisseur:innen oder kreativen Künstler:innen. Im Rahmen des Unterrichts können sie so niedrigschwellig Reportagen, Foto-Kreationen, Interviews, Grafiken, etc. zu demjenigen EU-Thema erarbeiten, das sie selbst am meisten interessiert. So erweitern sie dabei nicht nur ihre Europakompetenz, sondern auch ihre digitalen Skills.
Jede Schule kann mittels einer App ganz einfach und mit wenig Zeitaufwand ihre eigene ortsbasierte Augmented-Reality-Ausstellung kuratieren und hierzu ausgewählte Gäste als Besucher einladen. Ein wunderbares Beispiel, das AR eine Vielzahl von Möglichkeiten eröffnet, jede Art von Fortbildung oder Schulunterricht innovativer, attraktiver und interaktiver zu gestalten. Das Projekt hat im Juni 2023 das Comenius EduMedia Siegel als „exemplarisches Bildungsmedium“ erhalten.

Projektwebseite

Wie die Meissener Porzellanmanufaktur den Museumsshop zum interaktiven Erlebnis macht.

Die Meissener Porzellanmanufaktur präsentiert die faszinierende Geschichte des Meissener Porzellans innovativ via Augmented Reality. Besucher:innen können sowohl im Museum als auch im Shop die Entstehungsgeschichte der Porzellanprodukte erleben, indem sie einfach ihr Smartphone oder Tablet auf ein Porzellan-Produkt richten.
Informationen zur Herstellung, zum Design und zur Geschichte der Produkte können auf interaktive Weise entdeckt werden. Durch die Verknüpfung von Museum und Shop entsteht eine nahtlose Erfahrung, die die Neugier der Besucher:innen weckt und sie dazu anregt, mehr über die Meissener Porzellanmanufaktur und ihre Produkte zu erfahren.
August der Starke (1670-1733) wurde als holografische Figur zum Leben erweckt. Er war seinerzeit sächsischer Kurfürst und König von Polen, der für seine Leidenschaft für Kunst und Kultur bekannt war. Er war aber auch der Gründer und damit Vater der Meissener Porzellanmanufaktur im Jahr 1710 und machte die Region dadurch schon damals zu einem der bedeutendsten Zentren der Porzellanherstellung in Europa.

Durch die Verwendung von AR und ansprechenden Inhalten schafft ZAUBAR eine Brücke zwischen Tradition und Moderne, die es der Meissener Porzellanmanufaktur ermöglicht, ihre beeindruckende Geschichte und ihre hochwertigen Produkte einem breiteren Publikum zugänglich zu machen.

Wie die mondäne Geschichte des legendären Luxus-Hotels Adlon für jeden erlebbar wird.

Das Berliner Adlon Hotel ist nicht nur für seine luxuriösen Unterkünfte und erstklassigen Serviceleistungen bekannt, sondern auch für seinen hohen Qualitätsanspruch und die Erwartungen seiner anspruchsvollen Gäste.

Die Besuchertour und die App, die gemeinsam mit dem Kunden entwickelt wurde, bietet den Gästen eine Fülle von maßgeschneiderten Inhalten und Funktionen, sowohl für den Aufenthalt im Hotel als auch für unterwegs. Eine der Hauptattraktionen der App ist die Möglichkeit, die traditionsreiche Heritage des Hauses Adlon durch eine interaktive und immersive Erfahrung zu erkunden. Dies wird durch die Integration eines holografischen Butlers ermöglicht, der die Gäste auf einer faszinierenden Reise durch die Zeit führt und ihnen dabei historische Anekdoten und interessante Fakten über das Hotel erzählt.

Um den Gästen ein unvergessliches Erlebnis zu bieten, wurde dabei von ZAUBAR großen Wert auf die Erstellung hochwertiger Soundeffekte und narrativer Audioguides gelegt. Diese wurden sorgfältig akzentuiert, um den Gästen ein immersives und fesselndes Hörerlebnis zu bieten. Die Audioguides vermitteln nicht nur wertvolle Informationen über das Hotel, sondern erwecken auch die Atmosphäre und den Charme des historischen Adlons multisensorisch zum Leben.

Projektvideo

Wie der Tagesspiegel den Mauerfall auch 30 Jahre später erlebbar machte.

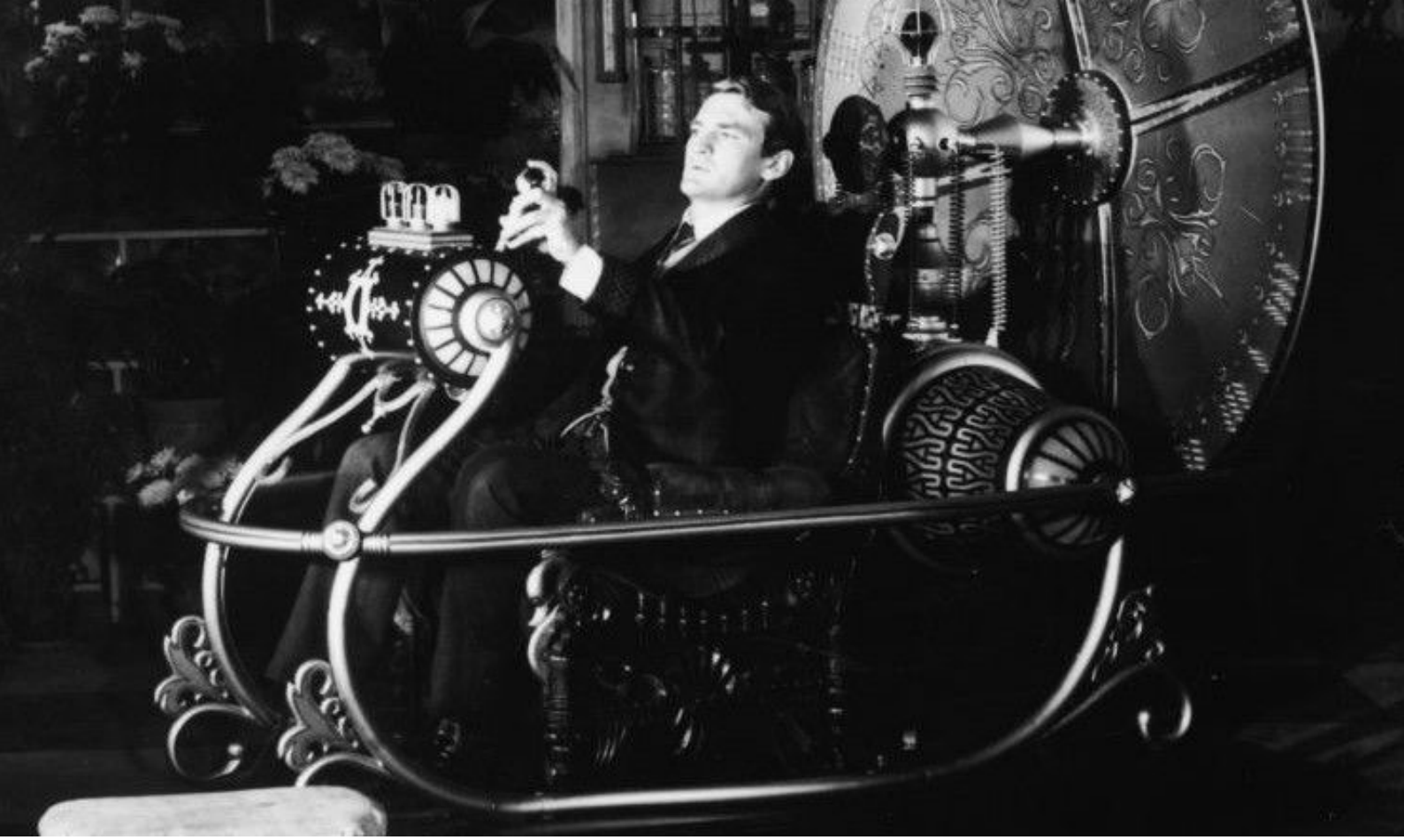
In Kooperation mit dem Tagesspiegel Innovation Lab lud ZAUBAR bereits 2019 die Besucher Berlins zur Zeitreise zum Tag des Mauerfalls ein. Dafür wurden schon „damals“ historische Bilder mithilfe der neuen VPS-Technologie an der Stelle in der realen Welt verankert, an der sie einst aufgenommen wurden. Eine Navigationsfunktion leitete den User von Ort zu Ort.

Zusätzlich konnten 3D-Modelle vom Nutzer virtuell im Raum platziert werden, beispielsweise ein Mauerstück. User konnten sich selbst vor den 3D-Objekten fotografieren. Dazu wurde Künstliche Intelligenz verwendet, um Personen in der Kamera live auszuschneiden und vor die historischen Bilder zu platzieren - als „Selfie mit der Geschichte“.

Wie gewaltig die Mauer war, konnten User mit einem zweiten Modus der App erleben. Dabei wurde die Mauer als 3D-Objekt genau dort platziert, wo sich der User gerade befand. Und wer wollte, holte sich auf Wunsch Erich Honecker oder David Hasselhoff ins Wohnzimmer - in Lebensgröße. Natürlich war auch ein Selfie mit den Avataren möglich.

Die Entwicklung der Publikationsplattform wurde für sechs Monate durch die Startup-Förderung des Medieninnovationszentrums Babelsberg (MIZ) gefördert. Das war die Geburtsstunde von ZAUBAR.

Projektwebsite



Unsere eigene Geschichte beginnt mit Zeitreisen.

Begonnen hat die außergewöhnliche Geschichte unserer beiden Gründer Anne-Sophie Panzer und Stefan Marx aus Berlin im Jahr 2019 mit der verrückten Vision, irgendwann einmal Zeitreisen möglich zu machen. Sicherlich wären ihre Vorfahren Ottilie Nerhlich und Opa Heinz stolz darauf gewesen, wenn sie erfahren hätten, dass die beiden bereits wenige Monate nach dem Start von ZAUBAR rechtzeitig zum 30-jährigen Jubiläum des Mauerfalls in Berlin die erste Zeitreise möglich machten!

Ottilie Nehrlich
Urgroßmutter von Anne-Sophie

Opa Heinz
Großvater von Stefan Marx

ZAUBAR – Technologie gepaart mit Kreativität.

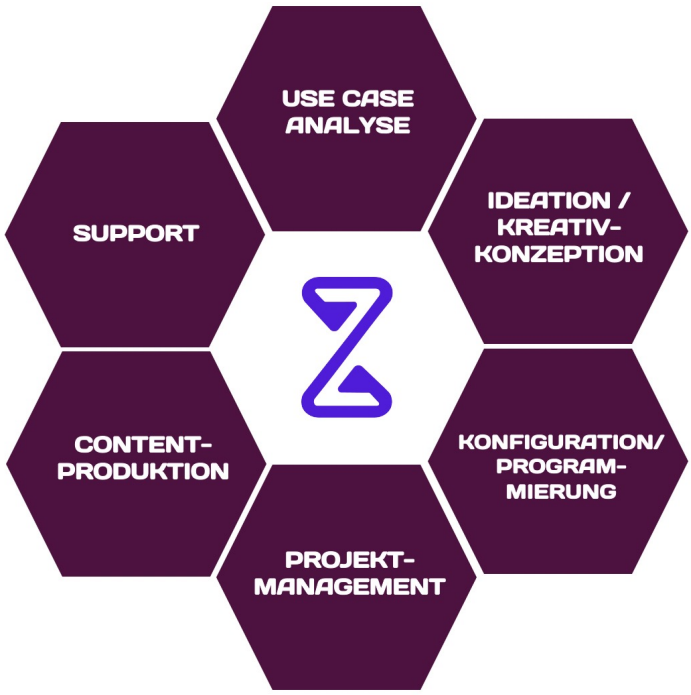
ZAUBAR bringt heute State-of the Art-Technologie mit kreativer Exzellenz in Verbindung und macht verborgende Inhalte mit ortsbasierter Augmented Reality schon morgen auf normbrechende Art und Weise erlebbar. Der ZAUBAR Metaverse Builder und unsere ZAUBAR Studios kombinieren die Kraft Künstlicher Intelligenz mit der Kraft außergewöhnlicher Ideen. Dadurch eröffnen wir im Bereich der digitalen Vermittlung für unsere Kunden innovative Wege zu neuen Zielgruppen-Erlebnissen.

Anne-Sophie Panzer
Chief Creative Officer | Co-Founder

Stefan Marx
Chief Executive Officer | Co-Founder

Der Metaverse Builder für die reale Welt – ohne App und kompliziertes Programmieren.

ZAUBAR hat ein KI-basiertes Content-Generierungssystem entwickelt. Die 360° Augmented Reality Publishing Plattform von ZAUBAR ist als innovative Software-as-a-Service-Lösung (SaaS) verfügbar. Das heißt, relevante Module können für Ausstellung, Marketingkampagne oder für den Dauereinsatz gemietet werden. Insgesamt 6 Module decken die derzeit wichtigsten Use Cases für unsere Kunden ab.
Sowohl die Content-Erstellung als auch die Installation einer spezifischen Ausstellungs-Experience ist dadurch einfacher denn je geworden. Hinzu kommt: ortsbasierte Augmented Reality ist inzwischen problemlos auch ohne störende QR-Codes oder Marker möglich. Der Einsatz von Web-AR vermeidet die potenzielle Barriere durch Apps und schafft einen barrierefreien Zugang zu den Besuchern.
Unsere Technologie-Plattform garantiert reibungslose und skalierbare Funktionalität und liefert innovativste Technologie, die mit unserem Software-as-a-Service-Angebot die Garantie mit sich bringt, dass ihre Anwendung fortlaufend zu den innovativsten gehören wird.
Der klare Vorteil - vor allem im Vergleich zu “klassischen Agenturanbietern”, die AR-Produktionen anbieten - liegt auf der Hand: Die Technologieplattform wird für alle unsere Kunden fortlaufend mit innovativen Funktionalitäten weiterentwickelt. Dabei achten wir stets darauf, sowohl internationale Technologietrends als auch die Wünsche unserer Kunden bei der Weiterentwicklung der nächsten Releases zu berücksichtigen.
Die ZAUBAR-Technologie lässt sich durch ein Integrations-Framework (SDK-basiert) problemlos in bestehende Infrastrukturen (Apps, Webplattformen, u.a.), einbinden.



Das Serviceportfolio der ZAUBAR Studios.

Die Expertise im Bereich der Kreativkonzeption von immersiven Erlebnissen mit didaktischem Anspruch differenziert ZAUBAR von rein technisch fokussierten Dienstleistern, die vor allem im Industriebereich die Entwicklung von Augmented Reality bestimmen. Spannendes und unterhaltsames Storytelling – auch bei sensiblen oder komplexen Inhalten – ist eine Stärke der ZAUBAR STUDIOS.

Auf Wunsch koordinieren wir auch das Projektmanagement mit beteiligten Content Creation Partnern oder Agenturen. Neben der Ideation bietet ZAUBAR das Komplettpaket von der Use Case Analyse über die Ideenentwicklung, die Technische Konzeption, Konfiguration, dem Projektmanagement bis hin zur Begleitung des Testings und dem Launch der gemeinsam entwickelten Augmented Reality Experiences.
ZAUBAR arbeitet mit etablierten Partnern zusammen, um die auf der Technologie basierenden Apps oder Webanwendungen und den Content für unsere Kunden skalierbar zu realisieren. Dabei verfügen wir auch über ein breites Netzwerk an internationalen Partnern, die in den unterschiedlichsten Macharten den Content für die Experiences produzieren können.

Ergänzend kollaborieren wir auf Wunsch auch mit den Kreativ- und Content-Dienstleistern der Kunden – je nachdem, wie es für das Projekt und den Kunden ideal ist.

Clients

Awards & Nominations

And more...

Wer das Metaverse schon heute in die reale Welt bringt?

Ob Gedenkstätten, Burgen oder Museen, die Berliner 5-Sterne Luxuslegende KEMPINSKI ADLON, die Porzellan-Manufaktur MEISSEN, der Ruhrpott-Kultverein Borussia Dortmund oder die wunderschöne Blumeninsel Mainau – das sind nur einige von zahllosen immersiven Erlebnis-Experiences, die ZAUBAR alleine in den letzten 12 Monaten mit seiner einzigartigen Augmented Reality Technologieplattform und einem ungebändigten Maß an Kreativität und Innovationskraft für seine Kunden auf die Straße bringt.

Zahlreiche Kulturinstitutionen und Museen, aber auch Marken und Industrieunternehmen wie SIEMENS oder die Stadt Berlin setzen auf ZAUBAR. Ob alles stimmt, was wir in diesem Exposée behauptet haben? Am besten, Sie fragen unsere Kunden selbst.

ZAUBAR

Wie kann Ihre Reise in das Metaverse der realen Welt beginnen?

Der Einstieg ist unkompliziert ...

Kontaktieren Sie uns und wir evaluieren gemeinsam mit Ihnen den Status Quo.

- Ihr Team will sich durch unsere bisherige Arbeit inspirieren lassen?
- Sie suchen nach einer konkreten ungewöhnlichen Idee für Ihre digitale Vermittlung?
- Sie wissen schon genau, wie Sie unsere Technologie einsetzen wollen?
- Sie wollen als Agentur für Ihren Kunden mit unserer Technologie tätig werden?

Vereinbaren Sie einen ersten 30-minütigen Discovery-Termin, bei dem wir gemeinsam Ihre spezifische Herausforderung besprechen und nach ersten Ansätzen suchen.
Alternativ können Sie unseren „Speed Ideation-Workshop“ buchen, bei dem wir innerhalb von nur 90 Minuten gemeinsam mit Ihrem Team eine konkrete Idee entwickeln.

Wir freuen uns auf Ihre Herausforderung.

Isabelle Eyrich
Sales Development Kultur
Isabelle@zaubar.com
Cell.: +49 (0) 157 87125400

Leonard Sommer
Vice President Marketing & Sales
leonard@zaubar.com
Cell.: +49 (0) 172/7355434

ZAUBAR

www.zaubar.com